

# COMPUTADORES Por EURICO DA FONSECA

PC & C.ª

# COMO TER ACESSO DIRECTO AO MS-WRITE

Embora o aparecimento do Windows 3.0 seja recentíssimo, as perguntas sobre o seu uso já abundam. A maior parte delas temos dado resposta nos artigos publicados ultimamente nestas páginas, mas uma merece ser tratada à parte, não só porque trata de um aspecto diferente mas também porque nós próprios sentimos o problema em causa e tivemos de o resolver por nós próprios, uma vez que, apesar do seu interesse prático, nunca o vimos tratado onde quer que fosse.

A questão está no facto de, apesar das suas limitações, o Microsoft Write ser um processador de texto muito prático e rápido.

Com os novos condutores («drivers») das impressoras permite fazer obra de qualidade muito superior ao que se poderia esperar — o que através dele se consegue fazer com a nossa Seikosha SL 230-AI é uma surpresa.

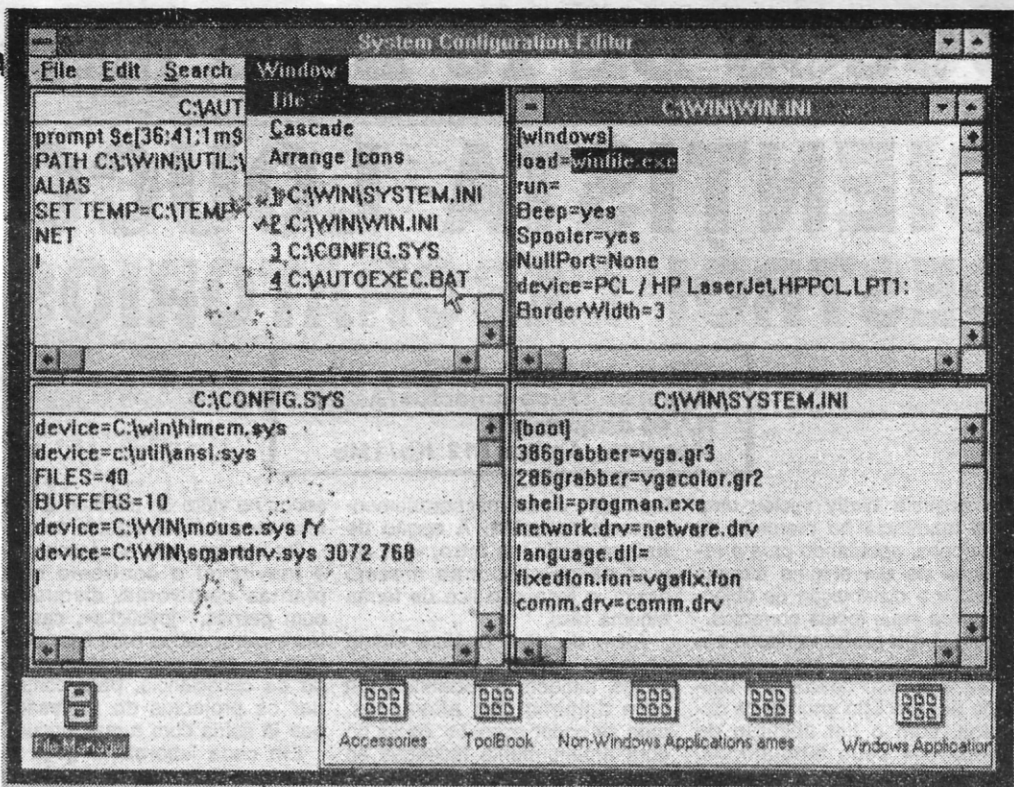
Por outro lado, é relativamente fácil organizar um arquivo com uma série de ficheiros, um para cada assunto tratado. Foi o que fizemos e foi o que fez o nosso leitor.

Com o Windows 286, o acesso directo a esse ficheiro era muito fácil: tínhamos todos os assuntos de computadores num ficheiro denomi-

nado COMPUT com uma série de subficheiros para as nossas várias subsecções. Criámos conseqüentemente uma ficha COMPUT.BAT com a seguinte constituição:

```
CD\WINDOWS
CD COMPUT
CD %1
WIN
```

Assim, quando inseríamos o comando COMPUT tínhamos acesso ao directório dos subficheiros do ficheiro COMPUT e quando inseríamos, por exemplo, COMPUT TESTE tínhamos a lista dos textos escritos sobre esse tema. Depois, bastavam dois «clicks» do rato sobre o texto escolhido para ter acesso a ele.



O utilitário SYSEDIT.EXE do Windows 3.0 é um «editor do sistema» (System Configuration Editor), que dá acesso simultâneo a AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS, WIN.INI e SYSTEM.INI, permitindo dar-lhe a forma que mais convier ao utilizador

O acesso através do MS-DOS EXECUTIVE também era simples e rápido, ainda que obrigasse a muito mais «clicks» e fosse conseqüentemente mais demorado. Mas com o Windows 3.0 as coisas complicaram-se porque o File Manager é mais complexo e a sua apresentação é muito mais demorada. Além disso, o COMPUT.BAT, como indicado acima, não funciona no mesmo modo porque a estrutura do File Manager é diferente.

Uma solução é a de recorrer ao utilitário SYSEDIT.EXE do Windows 3.0, que é o editor do sistema, e alterar o WIN.INI, inserindo adiante de LOAD a instrução WINFILE.EXE. Assim, quando o Windows 3.0 é carregado, o File Manager fica logo disponível e trabalha mais depressa, embora o carregamento inicial seja mais lento. Mas a sessão dos ecrãs e dos «clicks» continua a ser demasiado longa.

Em conseqüência alterámos muito ligeiramente o COMPUT.BAT — na última linha, em vez WIN

colocámos WIN WRITE. Agora quando inserimos a instrução COMPUT TESTE, ou outra semelhante, temos de imediato na nossa frente o MS-Write, pronto a trabalhar, e quando abrimos o menu FILE e activamos OPEN surge-nos o directório desejado.

Nada mais simples e rápido! No nosso 386SX a demora é da ordem de 20 segundos, enquanto pelos processos normais é de mais de um minuto.

Mas há mais e melhor: usando o DR DOS 5.0 com a configuração que já publicámos, que recorre ao HIDOS, ao VDISK e a um DISK CACHE e eleva a memória convencional disponível para 625 Kb, o Windows 3 só funciona no modo real, como dissemos, mas o seu funcionamento torna-se muito mais rápido, e o carregamento do MS-Write faz-se em cerca de 11 segundos, mais depressa, portanto, do que com o o Windows 286! O mesmo acontece com as outras aplicações Windows.

GUIA TV/«A CAPITAL» - XXIII

• SAMSUNG • TOPIS • CITY • DESK • COMMODORE • NEC •

## CLINFOR

INFORMÁTICA

### XT TOPIS

1 MB RAM 12 MHZ  
1 DRIVE DISCO 30 MB  
MONITOR MONO

189.000\$00

### 286 CARRY-I

1 MB RAM 12 MHZ  
1 DRIVE DISCO 40 MB  
MONITOR MONO

235.000\$00

### AT 286 TOPIS

1 MB RAM 12 MHZ  
1 DRIVE DISCO 30 MB  
MONITOR MONO

239.000\$00

### IMPRESSORAS SEIKOSHA

SP 1600 - 49.000\$00  
SP 2000 - 59.000\$00  
SP 92 - 89.000\$00

## CLINFOR

CENTRO COMERCIAL GÁLIA  
AVENIDA ALMIRANTE REIS, 123, LOJA 10  
TEL. 52 68 20  
RUA CARLOS MARDEL, 141, 1.º-ESQ.º  
TELEFS. 80 82 23 - 89 67 12 - FAX 80 82 73

IVA INCLUÍDO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA  
GARANTIDA

### XT SAMSUNG

640 KB RAM 10 MHZ  
1 DRIVE DISCO 30 MB  
MONITOR MONO

185 000\$00

### XT HYUNDAI

640 KB RAM 10 MHZ  
1 DRIVE DISCO 30 MB  
MONITOR MONO

195.000\$00

### COMMODORE AMIGA

COM RATO E 5  
JOGOS GRÁTIS

95.000\$00

### AT 286 CITY DESK

1 MB RAM 12 MHZ  
1 DRIVE DISCO 30 MB  
MONITOR MONO

229.000\$00

### XT COMMODORE

640 KB RAM 10 MHZ  
1 DRIVE DISCO 30 MB  
MONITOR MONO

185.000\$00

### AT 286 SAMSUNG

1 MB RAM 12 MHZ  
1 DRIVE DISCO 30 MB  
MONITOR MONO

265.000\$00

ACEITAMOS  
REVENDEDORES PARA O  
CONTINENTE E ILHAS

SAMSUNG • TOPIS • CITY • DESK • COMMODORE • TOPIS • CITY • DESK • HYUNDAI

CARRY • COMMODORE • SEIKOSHA • HYUNDAI • NEC • SAMSUNG • CITY • CARRY

• SEIKOSHA • HYUNDAI • NEC • CARRY • SEIKOSHA • NEC •



# SAMSUNG

## SD700

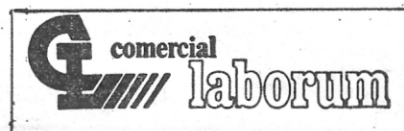


- **RAM**  
2 Mb (Exp. 8 Mb)
- **RESOLUÇÃO**  
VGA (800x600, 16 cores)  
Exp. 1024x768, 16 cores
- **TECLADO**  
Português 102 teclas
- **EXPANSÃO**  
5 slots 8/16 bit
- **PORTAS**  
1 Paralelo  
2 série (25+9 pinos)
- **CONTROLADOR I.D.E.**  
Na Motherboard
- **MS - DOS 4.01**

80386SX (16MHz) BASED DESKTOP PC

CONSULTE UM DISTRIBUIDOR AUTORIZADO

IMPORTADOR OFICIAL



• Rua Prof. Delfim Santos, 7-C  
Telheiras Sul - 1600 Lisboa  
Telefs. 759 68 86/7 - Fax 759 86 10  
• Rua da Restauração, 83-2.º - 4000 Porto  
Telefs. 69 93 82 - 69 57 67 - Fax 6 58 47 - Telex 23 156

# JOGOS DE 16 BITS Por NUNO ALMEIDA

## CIENTISTA LOUCO DESTRÓI LABORATÓRIOS

**Título: «Mad Professor»**  
**Gênero: Troca-objects/Ação**  
**N.º de disquetes: 1**  
**Máquina: Amiga 512 Kb/1Mb**

A sequela **Wally** iniciou uma nova tendência no mercado de videojogos, apontando para a resolução de uma enigma através da troca e distribuição de objectos pelos seus locais correctos.

Também o professor louco segue essa linha de jogo, só que agora é preciso descobrir a utilidade de uma lista enorme de objectos, com o fim absurdo de destruir os seus laboratórios. Mas, pensando bem, o homem é doido...

Aparentemente, este professor tem muito que fazer nos seus intervalos de loucura. Não parece, no entanto, que as 4 vidas cheguem para ir muito longe, ou a fortuna em moedinhas e preciosidades que tais a recolher e uti-

lizar, teria de ser necessariamente mais reduzida. A opção de **trainer mode**, no intro, vem aliviar as coisas, mas mesmo assim, o jogo não fica de forma alguma fácil.

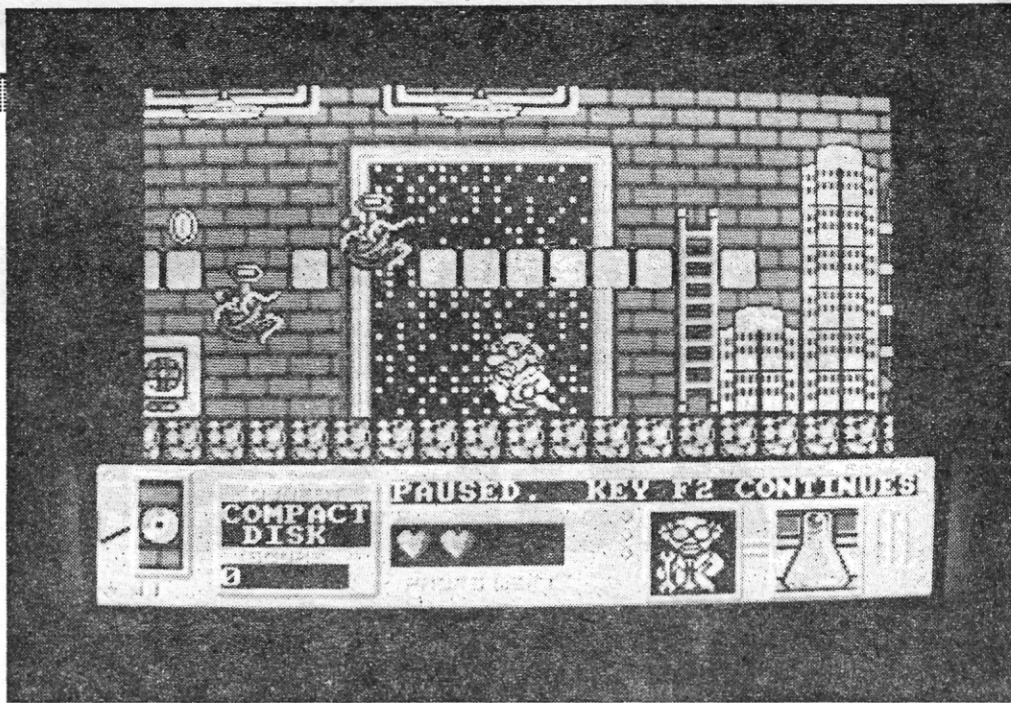
Além de uma análise atenta ao modo e local a utilizar os objectos, também é necessário um bom domínio das alavancas, para se poder espreitar zonas do ecrã anteriormente fechadas ao trânsito.

Um pormenor engraçado acontece quando o jogador abandona por momentos o «joystick» (acontece muitas vezes, que o desespero é grande) e o professor fica à espera que alguém jogue, limpando os óculos e protestando, dando fortes

socos no vidro do monitor. E parece mesmo real, aquele som!

Os inimigos são às dezenas e é inevitável o confronto com plantas carnívoras, disquetes com pernas, «joysticks», cassetes e claro, cabos para ligar periféricos... todo este pessoal dotado de consciência, para contrariar os projectos do professor, que já sofria com a sua loucura.

Em cada laboratório (joga-se um de cada vez e só depois de completo é que se passa ao seguinte, podendo-se começar em 4 diferentes) é possível adquirir armamento mais poderoso, mas isto só por intermédio da troca de moedas já recolhidas numa máquina própria para o efeito. Embora não se veja com muita



O regresso dos jogos de recolha e utilização de objectos, já visto em toda a sequela **Wally?**

frequência este tipo de jogo nos 16 bits, **Mad Professor Mariarti** não tem atractivos que levem a experimentar e possui antes um uso abusivo das cores garridas (que lhe dão um ar folclórico). De qualquer maneira, é um pouco interessante, quando jogado.

**Gráficos .... 61%**  
**Animação 68%**  
**Som ..... 65%**  
**Jogabilidade 75%**  
**Dificuldade 94%**  
**Conselho: Os gráficos... não aju dam muito.**



## Amiga & Amigos

UM mapa de **Garfield** andava perdido na arca das coisas boas e só agora veio à superfície do monte. Além deste trabalho do leitor David Reis, há ainda muito material para o Amiga.

Para já, a carta do **Alhadas Soft Amiga**, um grupo de possuidores de Amiga, que está interessado em estabelecer correspondência com outros leitores, com vista à troca de ideias e «software». O **Alhadas Soft Amiga** tem já alguns sócios e espera que este seja mais um passo que leve à criação de «software» nacional. O contacto deve ser feito através de Ricardo Jorge Lopes Cabete, Alhadas de Cima, 3080 Figueira da Foz. Há também dicas para jogos Amiga, tudo enviado pelo **Alhadas Soft Amiga**.

**X-Out:** Escolher a nave mais barata (a de cima) e levá-la à rede quadriculada. Em seguida escolhemos os tiros mais baratos (os de cima, à esquerda) e levamo-los até ao visor do vendedor (o que tem o «joystick» na mão) e «voilà» 500 000\$00 em vez dos modestos 12 000\$00. O máximo de naves a escolher é de 9. Por sua vez o máximo de armas a escolher por nave é de 10. Se o limite for ultrapassado o jogo «crasha».

**Space Ace:** Pausamos o jogo (tecla P) e escrevemos «dodemodexter» sem as aspas. Carregamos 2 ou 3 vezes em ENTER (Return) e despausamos (tecla P). Assim podemos ver o jogo todo, que é espectacular, pelo que não vou adiantar nada sobre o seu fim. Se a operação falhar, repetir, porque à segunda ou terceira vez já funciona.

**Jumping Jack'Son:** Uma das «pass words» do jogo é «ELVIS» sem as aspas.

**Rainbow Islands:** Temos carregador (sob a forma de «demo») e carregando no botão direito do rato ficamos com vidas infinitas.

**Ninja Spirit:** Recompensa-se qualquer ajuda que funcione.

**The Great Gianna Sister:** Carregar no botão direito do rato para vidas infinitas.

**Pirates:** Temos o manual de 60 páginas em inglês.

**R-Type:** Para matar o guardião do último nível lançar a protecção frontal para dentro da protecção dele (quando ele a abre para disparar contra nós); em seguida temos de disparar o mais depressa possível.

**Silk Worm:** Quando o jogo carrega, premimos a tecla Esc para ter acesso ao «menu». Ai teclamos Scrap 28 com o espaço e sem as aspas.

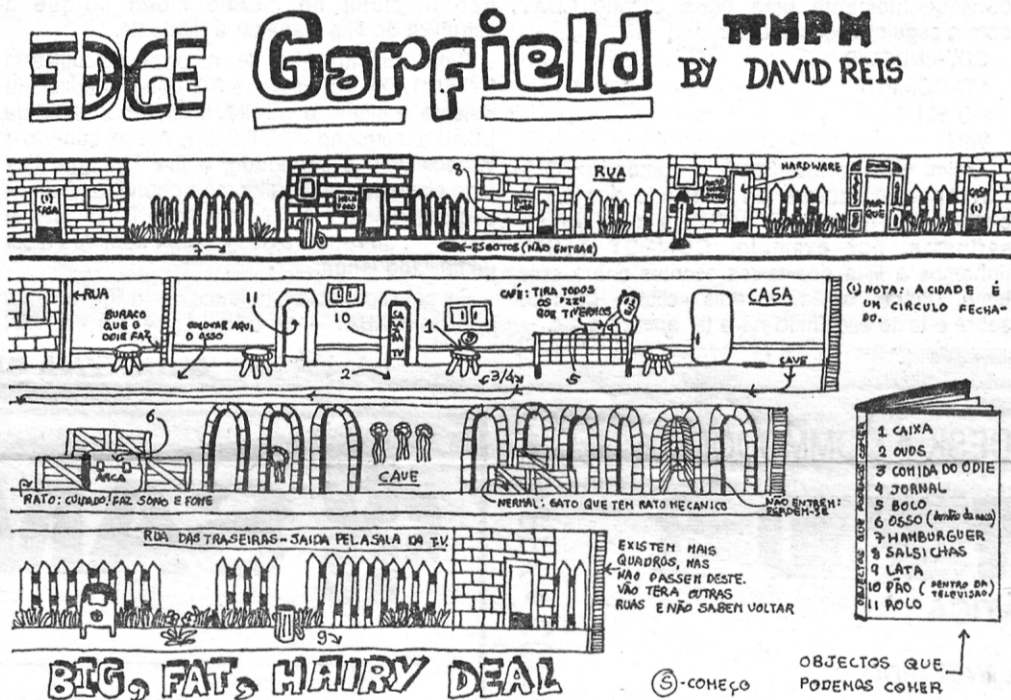
**Batman - The Movie:** Esta já é velha, mas para quem ainda não sabe, no ecrã onde aparece o Batman e o Jocker teclamos «jammmmmm» até o ecrã ficar ao contrário. Temos vidas infinitas e para passar de nível é só carregar em F10.

**Vigilante:** Nas tabelas escrevem «green crystal», sem as aspas e com o espaço, e terão vidas infinitas (carregando em F1 ou F2).

**Hybris:** Quando o jogo entrar não carreguem em nenhuma tecla e quando aparecer a tabela de «hi-scores» teclam «commander» sem as aspas. Durante o jogo carregar em F10 para ficar imune e F9 aborta o jogo.

**Sim City:** Esta dica funciona tanto para o Amiga como para o IBM PC e compatíveis. Durante o jogo escrever «FUND» sem as aspas ou em maiúsculas; isto dará 10 000\$00 para gastar e até dá para fazer as vezes necessárias, mas não vos aconselho a terem muito dinheiro de uma só vez, porque os desastres são consecutivos. Quando vos acontecer um desastre, nomeadamente o fogo, escolham o «bulldozer» e isolem tudo o que estiver a ser consumido pelas chamas. Só assim o fogo não se alastra a toda a cidade.

**Rainbow Islands:** Para matar o inimigo da terceira ilha («monster island») devemos encher o ecrã de arco-íris, e quando o xácula estiver por



baixo dos arcos-íris é só saltar para cima deles, para eles se partirem em cima dele. Tenham muito cuidado com o minidrácula que ele vos manda. Na quarta ilha («toi island») tenham cuidado com as bisnagas de água.

**Roger Rabbit:** Recompensa-se quem tiver a amabilidade de nos enviar o código de acesso ao segundo nível, sem o qual não pode ser jogado.

### Para compatíveis PC

Publica-se de seguida uma pequena parte do material enviado pela leitora Catarina Reis Vieira Henriques Simões, de Tomar. É tudo para os compatíveis PC.

«Em primeiro lugar queria felicitá-lo pela qualidade do seu espaço «Amiga & Amigos».

Tenho um compatível PC, e por isso faço mais uma vez a seguinte sugestão: porque é que não criam aí no jornal um espaço dedicado aos jogos dos compatíveis PC? É verdade que os Amiga os superam em gráficos e em som, mas agora tem havido jogos muito bons para os PC.

Peço a quem tiver os jogos Carvalho e la Guerra de las Vajillas (os dois da Dinamic, para os compatíveis PC) contacte comigo para a seguinte morada: Av. Egas Moniz, Vivenda Sofia, 1.º, 2300 Tomar. Troco por jogos meus ou comprou-os. Enfim, peço também uma ajudinha para o jogo **King's Quest III** da Sierra On-Line.

```
5 ' CARREGADOR PARA O JOGO GREEN BERET
10 ' POR JAVIER SANCHEZ FRANCESCH
20 ' MICRO MANIA EXTRA PC
30 CLS: KEY OFF
40 READ C: S=S+C: IF C=-1 THEN 70
50 C$=C$+CHR$(C)
60 GO TO 40
70 IF S<>13029 THEN PRINT «ERRO NAS LINHAS DATA»: END
80 PRINT «INTRODUZ A DISKETTE ONDE QUERES GRAVAR O CARREGADOR E CARREGA NUMA TECLA»
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN «cgreen.com» FOR OUTPUT AS #1
110 PRINT #1,C$
120 CLOSE 1
130 PRINT: PRINT «CRIANDO O FICHEIRO
```

CGREEN.COM, CARREGA-O ANTES DO JOGO E TERÁS VIDAS INFINITAS»

```
140 END
150 DATA 14, 31, 184, 16, 53, 205, 33, 137, 30, 114, 1, 140
160 DATA 6, 116, 1, 250, 184, 0, 0, 142, 216, 199, 6, 64
170 DATA 0, 46, 1, 140, 14, 66, 0, 251, 180, 9, 14, 31
180 DATA 186, 122, 1, 205, 33, 186, 0, 2, 205, 39, 46, 163
190 DATA 118, 1, 46, 137, 30, 120, 1, 88, 91, 83, 80, 30
200 DATA 142, 219, 129, 62, 19, 38, 254, 206, 117, 33, 199, 6
210 DATA 14, 38, 144, 144, 199, 6, 69, 39, 144, 144, 250, 184
220 DATA 0, 0, 142, 216, 46, 161, 114, 1, 163, 64, 0, 46
230 DATA 161, 116, 1, 163, 66, 0, 251, 31, 46, 161, 118, 1
240 DATA 46, 139, 30, 120, 120, 1, 234, 0, 0, 0, 0, 0
250 DATA 0, 0, 67, 97, 114, 103, 97, 32, 97, 104, 111, 114
260 DATA 97, 32, 101, 108, 32, 71, 82, 69, 69, 78, 32, 66
270 DATA 69, 82, 69, 84, 10, 13, 40, 67, 41, 32, 74, 46
280 DATA 83, 46, 70, 46, 36, -1
```

```
5 ' CARREGADOR PARA O JOGO ARKANOID
10 ' POR JAVIER SANCHEZ FRANCESCH
20 ' MICRO MANIA EXTRA PC
30 CLS: KEY OFF
40 READ C: S=S+C: IF C=-1 THEN 70
50 C$=C$+CHR$(C)
60 GOTO 40
70 IF S<>13888 THEN PRINT «ERRO NAS LINHAS DATA»: END
80 PRINT «INTRODUZ A DISKETTE ONDE QUERES GRAVAR O CARREGADOR E CARREGA NUMA TECLA»
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN «cark.com» FOR OUTPUT AS #1
110 PRINT #1,C$
120 CLOSE 1
```

```
130 PRINT: PRINT «CRIANDO O FICHEIRO CARK.COM, CARREGA-O ANTES DO JOGO E TERÁS VIDAS INFINITAS»
140 END
150 DATA 14, 31, 184, 16, 53, 205, 33, 137, 30, 120, 1, 140
160 DATA 6, 122, 1, 250, 184, 0, 0, 142, 216, 199, 6, 64
170 DATA 0, 46, 1, 140, 14, 66, 0, 251, 180, 9, 14, 31
180 DATA 186, 128, 1, 205, 33, 186, 0, 2, 205, 39, 46, 163
190 DATA 124, 1, 46, 137, 30, 126, 1, 88, 91, 83, 80, 30
200 DATA 142, 219, 129, 62, 224, 1, 254, 14, 117, 39, 199, 6
210 DATA 224, 1, 114, 114, 199, 6, 226, 1, 144, 144, 199, 6
220 DATA 228, 1, 144, 144, 250, 184, 0, 0, 142, 216, 46, 161
230 DATA 120, 1, 163, 64, 0, 46, 161, 122, 1, 163, 66, 0
240 DATA 251, 31, 46, 161, 124, 1, 46, 139, 30, 126, 1, 234
250 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 67, 97, 114, 103
260 DATA 97, 32, 97, 104, 111, 114, 97, 32, 101, 108, 32, 65
270 DATA 82, 75, 65, 78, 79, 73, 68, 10, 13, 40, 67, 41
280 DATA 32, 74, 46, 83, 46, 70, 46, 36, -1
```

```
5 ' CARREGADOR PARA O JOGO DOUBLE DRAGON
10 ' POR JAVIER SANCHEZ FRANCESCH
20 ' MICRO MANIA EXTRA PC
30 CLS: KEY OFF
40 READ C: S=S+C: IF C=-1 THEN 70
50 C$=C$+CHR$(C)
60 GOTO 40
70 IF S<>13229 THEN PRINT «ERRO NAS LINHAS DATA»: END
80 PRINT «INTRODUZ A DISKETTE ONDE QUERES GRAVAR O CARREGADOR E CARREGA NUMA TECLA»
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN «cdragon.com» FOR OUTPUT AS #1
110 PRINT #1,C$
120 CLOSE 1
130 PRINT: PRINT «CRIANDO O FICHEIRO CDAGON.COM, CARREGA-O ANTES DO JOGO E TERÁS VIDAS INFINITAS»
140 END
150 DATA 14, 31, 184, 16, 53, 205, 33, 137, 30, 117, 1, 140
160 DATA 6, 119, 1, 250, 184, 0, 0, 142, 216, 199, 6, 64
170 DATA 0, 46, 1, 140, 14, 66, 0, 251, 180, 9, 14, 31
180 DATA 186, 125, 1, 205, 33, 186, 0, 2, 205, 39, 61, 2
190 DATA 0, 117, 65, 46, 163, 121, 1, 46, 137, 30, 123, 1
200 DATA 88, 91, 83, 80, 30, 142, 219, 129, 62, 250, 108, 131
210 DATA 46, 117, 31, 198, 6, 254, 108, 0, 198, 6, 11, 109
220 DATA 0, 250, 184, 0, 0, 142, 216, 46, 161, 117, 1, 163
230 DATA 64, 0, 46, 161, 119, 1, 163, 66, 0, 251, 31, 46
240 DATA 161, 121, 1, 46, 139, 30, 123, 1, 234, 0, 0, 0
250 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 67, 97, 114, 103, 97, 32, 97
260 DATA 104, 111, 114, 97, 32, 101, 108, 32, 68, 79, 85, 66
270 DATA 76, 69, 32, 68, 82, 65, 71, 79, 78, 10, 16, 40
280 DATA 67, 41, 32, 74, 46, 83, 46, 70, 46, 36, 13, 10, -1
```

# MOSCA MECÂNICA SALVA HUMANIDADE

A Humanidade, sempre com a mania de experimentar coisas novas, arranja-a bonita. As experiências com pesticidas e produtos químicos levaram à extinção total dos insectos do nosso planeta, originando desequilíbrios ecológicos enormes.

É claro que isto são coisas que, segundo os autores, só poderão acontecer no futuro e por isso mesmo a solução para este problema tinha mesmo de levar um visual futurista.

Venus é o nome atribuído à supermosca mecânica, que tem a responsabilidade de eliminar os insectos agora existentes (porque o homem, ao tentar criar novas espécies para substituir as anteriores, construiu antes criaturas assassinas, que espalham o horror permanente pelo planeta. Só desastres). É aqui que o jogador (ou os jogadores, que o jogo tem opção para dois) entra, numa luta sem tréguas, conduzindo a mosca Venus (não é por nada, mas parece mais uma pulga) por 50 níveis, representando cada 5 níveis, uma zona determinada do planeta. Há de tudo, da selva ao gelo polar, acompanhados de insectos que é preciso abater, em estilo de shoot'em up.

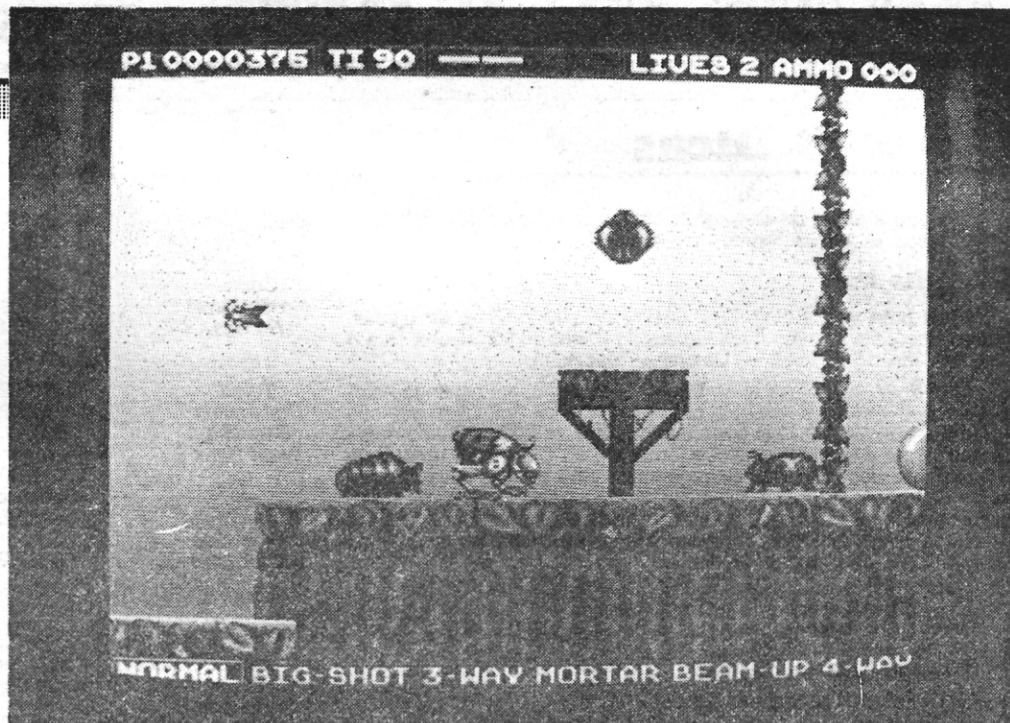
A versão Amiga de Venus é particularmente bela, por ter sido dado um uso extraordinário às suas possibilidades de cor (o jogo está em HAM e

**Título:** «Venus the Fly Trap»  
**Género:** Acção/plataformas  
**N.º de disquetes:** 2  
**Máquina:** Amiga 512 Kb/1 Mb

há umas centenas de cores em simultâneo no ecrã). Também a animação se mostra interessante, existindo algumas curiosidades de que são exemplo as mudanças de gravidade a que a Venus é submetida.

Pela abundância de cor, pode-se afirmar que quem já desesperava por não ver chegar até nós o Dynamic Debugger (um jogo só existente lá fora para os Amiga e que possui 4096 cores ao mesmo tempo em ecrã) encontra em Venus the Fly Trap uma alternativa viável, em que e por curioso que seja, também é necessário matar insectos.

A versão ST de Venus é também uma bomba total, embora menos colorida. Como é óbvio, o jogo faz uso das capacidades gráficas e de memória das máquinas de 16 bits e, por isso mesmo, a Gremlin Graphics já excluiu a ideia de uma versão de 8 bits.



Que coisa esquisita! É a mosca mecânica que é preciso levar a passear em Venus the Fly Trap... por 50 níveis

**Gráficos:** 91%  
**Animação:** 86%  
**Som:** 84%  
**Jogabilidade:** 71%  
**Dificuldade:** 80%  
**Conselho:** Apesar do ambiente exótico criado, torna-se monótono em pouco tempo.

**83%**

## CARTAS MARCAM PRESENÇA

Por vezes, sabe bem fazer uma pausa e libertar o «blitter» de grandes trabalhos, aproveitando o seu descanso para gozar uma tarde inteira a jogar cartas... no computador.

Hoyle Book of Games II é uma produção da Sierra, que pretende proporcionar isso mesmo — largas horas de distração em torno de um tema apreciado.

Jogos de póquer há-os aos montes e talvez tenha sido por isso que a Sierra optou por algo diferente e, diga-se desde já, plenamente conseguido ao nível jogável.

Vinte e oito jogos diferentes de cartas é um atractivo forte de mais para se dizer um não, especialmente se compararmos Hoyle Book ... com os títulos actualmente disponíveis no mesmo género, que, quando não possuem um só tipo distinto de jogo, não vão além dos 5 jogos diferentes. Por isso mesmo, vale a pena agarrar este tesouro da Sierra e explorá-lo ao máximo (o

**Título:** «Hoyle Book of Games II»  
**Género:** Perícia/Cartas  
**N.º de disquetes:** 1  
**Máquina:** Amiga 512 Kb/1 Mb

que leva o seu tempo, porque 28 jogos não é brincadeira).

Um ponto importante e que não foi esquecido foi o tomar em atenção que nem todos estes jogos têm as suas regras divulgadas entre os seus potenciais utilizadores (as excepções talvez sejam o Klondike, o Eliminator e o Poker Square, por serem os

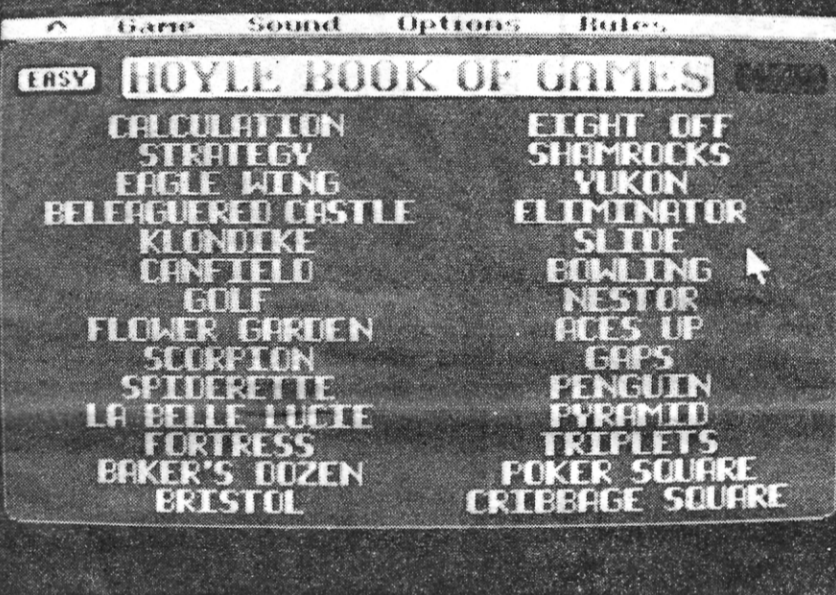
mais conhecidos e jogados em Amiga, ST e PC), e para isso o jogo tem, entre mais opções, a possibilidade de se consultar uma janela, onde são descritas as regras para jogar cada um dos 28 jogos, indicando ao mesmo tempo os níveis de dificuldade e complexidade dos problemas criados com cartas.

Hoyle Book of Games II não explora, nem por perto, as capacidades dos computadores da linha 68000, mas serve perfeitamente para aliviar a tensão do combate permanente no «joystick» e conduz mesmo a um trabalho mental de raciocínio, bem útil e necessário nos dias que correm.

**Gráficos:** 75%  
**Animação:** 72%  
**Som:** 57%  
**Jogabilidade:** 94%  
**Dificuldade:** Variável

**Conselho:** Ótimo para aliviar de coisas com mais acção.

**75%**



Hoyle Book of Games II oferece 28 jogos de cartas, em uma só disquete

## QIX RENASCE

**Título:** «Qix»  
**Género:** Perícia  
**N.º de disquetes:** 1  
**Máquina:** Amiga 512 Kb/1Mb

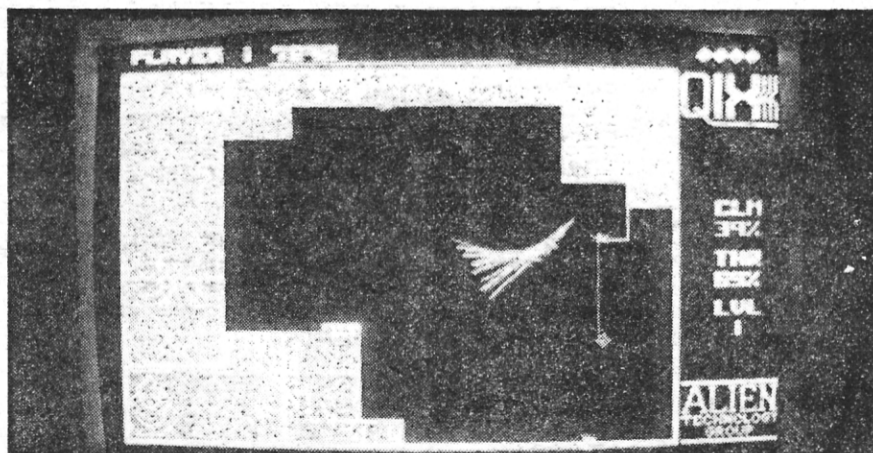
Maravilhas há alguns anos, máquinas de jogos como Qix ou Space Invaders estão hoje completamente ultrapassadas.

Mesmo o Qix teve várias versões, que procuraram acompanhar a evolução alucinante, ao ritmo imposto pelos outros videojogos. Da primeira versão, com várias áreas coloridas, à última, em que era necessário construir no ecrã fotografias digitalizadas de paisagens, foi um grande passo... possível com o avanço da tecnologia.

O objectivo do jogo, esse, permaneceu sempre o mesmo: conquistar com uma linha pedaços de ecrã ao computador, que os guardava preciosamente com inimigos poderosos (também estas linhas e pontos, para não complicar).

Para os adeptos fica aqui a informação da existência da versão Amiga de Qix, que bem podia ser mais arrojada e possuir as imagens digitalizadas da última versão nas arcadas. Ficaram-se pela versão mais simples, que de qualquer maneira não deixa de ser fiel à original...

Quem não aprecia jogar no computador a reedição dos êxitos do princípio dos anos 80, então esqueça o Qix



Qix já não é para os computadores de hoje. Ainda assim, há quem o considere um jogo eterno...

**Gráficos:** 26%  
**Animação:** 73%  
**Som:** 22%  
**Jogabilidade:** 87%  
**Dificuldade:** Inicial 58%  
**Conselho:** Só para apreciadores do original

**52%**

## VÊM AÍ...

A Domark já está a programar, em Associação com a Simis, o seu primeiro simulador de voo (que os céus o protejam, depois de Wings). O jogo ainda não possui nome, mas já se sabe que a estrela vai ser um Mig-29, dotado de mísseis Apex, Aphid e AAM e equipado com sistema de reconhecimento. O objectivo será proteger o solo de ataques inimigos e retaliar, se necessário.

Saragosa — Uma aventura gráfica que tem como cenário as imediações de uma estação espacial. A missão do jogador, que está aprisionado numa verdadeira floresta de metal, é explorar cada nave, destruir os aliens e, obviamente, procurar um meio seguro de fuga para o happy end. Vem da US Gold.

**SAMSUNG**  
Computadores

DISTRIBUIDOR OFICIAL  
NO DISTRITO DE

**SETÚBAL**

**G. E. O. Informática**

RUA JOÃO ELOY DO AMARAL, 81 — SETÚBAL • 53 26 75

**XT**  
**XT 20 Mb**

**PREÇOS**  
sem  
**CONCORRÊNCIA**

**OFERTA MONITOR MONOCROM.**

• BARREIRO: RUA LIEBIG, 28, 1.º, DRT. — ☎ 207 38 11 Ext. 1638  
• PAIVAS: CENTRO COMERCIAL D'AMORA, LOJA 122 — ☎ 225 36 20

# JOGOS DE 8 BITS Por VÍTOR PEDRO

## Pokes & Dicas

Chegou a altura de despachar muitas cartas recebidas em tempo de férias. Aqui fica, então, a vasta colectânea.

### Dinamite Dux

Mais uma vez a *Soft Club* enviou uma mão-cheia de ajudas, para o Poço. Os carregadores vieram do Bairro do Miradouro, Rua 4 de Infanteria n.º 8, 2685 — Catujal — Sacavém.

Como vão as coisas aí no Poço? O come, papel continua esfo-meado, como sempre (excepto para as cartas da *Soft Club*, que são indigestas, Blaagg!). Pois bem, como já devem ter imaginado daqui escreve para o vosso grandioso jornal a *Soft Club*, com uma carta inteiramente dedicada aos carregadores. São poucos mas sempre muito úteis para os mais afitos nestas andanças. Gostaríamos ainda de referir que estamos abertos a troca de correspondência (incluindo a troca de jogos. Aqui vai a nossa morada e números de telefone onde nos podem contactar:

Soft Club  
Bairro do Miradouro  
Rua 4 de Infanteria n.º 8  
2685 Catujal — Sacavém  
Telefs. 9410313 e 9425944

E vamos aos carregadores:

### •NETHERWORLD

- 1 REM \*\*\*\*\* NETHERWORLD \*\*\*\*\*
- 2 REM \*\*\*\*\* SPECTRUM \*\*\*\*\*
- 3 REM \*\*\*\*\* SOFT CLUB \*\*\*\*\*
- 4 REM
- 5 MERGUE" " : RUN 30
- 30 CLEAR 24999: LOAD" "CODE: POKE 25032,201: RANDOMIZE USR 25000
- 40 POKE 33574,0: POKE 33575,0: REM VIDAS INFINITAS
- 50 POKE 33093,201: POKE 33356,195: REM ENERGIA INFINITA
- 60 RANDOMIZE USR 28316

### •DARK FUSION

- 10 REM CARREGADOR DARK FUSION
- 20 REM SOFT CLUB — 90
- 30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CLEAR 28000: POKE 23658,8
- 40 FOR N=33700 TO 33723: READ A: POKE N,A: NEXT N
- 50 INPUT "VIDAS INFINITAS?"; LINE A\$: IF A\$ (1) <> "S" THEN POKE 33715,0.
- 60 INPUT "ENERGIA INFINITA?"; LINE A\$: IF A\$ (1) <> "S" THEN POKE 33720,0
- 70 PRINT #0: "COLOCAR CASSETE EM ANDAMENTO...": PAUSE 100: INK 0: POKE 23624,0: CLEAR
- 80 LOAD" "CODE 32768: RANDOMIZE USR 33700
- 90 DATA 33,176,131,34,133,128,34,137,128,195,0,128,175,50,232,196,62,167,50,152,211,195,0,132.

### •TIGER ROAD

- 60 REM \*\*\*\*\* TIGER ROAD \*\*\*\*\*
- 65 REM \*\*\*\*\* SOFT CLUB \*\*\*\*\*
- 70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS: CLEAR 24999: POKE 23658,8
- 75 LOAD" "CODE 65383,60
- 100 INPUT "QUERES VIDAS INFINITAS (S/N)"; A\$: IF A\$="N" THEN POKE 65439,0
- 110 INPUT "QUERES ENERGIA INFINITA (S/N)"; A\$: IF A\$="N" THEN POKE 65435,0
- 800 PRINT "COLOCAR A CASSETE EM ANDAMENTO E CARREGAR NUMA TECLA": PAUSE 0
- 9000 CLS: RANDOMIZE USR 65383

### •DYNAMITE DUX

- 10 REM CARREGADOR DYNAMITE DUX
- 20 REM SOFT CLUB © 1990
- 30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CLS: LOAD" "CODE 48500: CLS: DIM A\$ (1): POKE 23658,8
- 40 INPUT "VIDAS INFINITAS?"; LINE A\$: IF A\$ <> "S" THEN POKE 48643,0
- 50 INPUT "CRÉDITOS INFINITOS?"; LINE A\$: IF A\$ <> "S" THEN POKE 48647,0
- 60 INPUT "ENERGIA INFINITA?"; LINE A\$: IF A\$ <> "S" THEN POKE 48652,0
- 70 INPUT "IMUNIDADE?"; LINE A\$: IF A\$ "S" THEN POKE 48656,0
- 80 INPUT "ARMAMENTO INFINITO"; LINE A\$: IF A\$ <> "S" THEN POKE 48659,0
- 90 PRINT #0: "COLOCAR CASSETE...": PAUSE 150: INK 0: POKE 23624,0: CLEAR
- 100 RANDOMIZE USR 48500

### •TUSKER

- 10 CARREGADOR TUSKER — 48K
- 20 PARA: POKES & DICAS
- 30 JORNAL «A CAPITAL»
- 40 POR: SOFT CLUB
- 50 © 1990
- 60 PRINT #1: "COLOCAR CASSETE...": PAUSE 50
- 70 POKE 23624,SIN PI: POKE 23693,SIN PI: CLEAR 24434: LET L=PEEK 23631+256\*PEEK 23632+5: LET K=PEEK L: POKE L,111
- 80 LOAD" "SCREEN\$: LOAD "CODE
- 90 POKE L,K: POKE 38627,0: RANDOMIZE USR 37377

### Fighting Warrior

Uma lista de «pokes» antigos (mas que sempre ajudam), foi encontrada por um dos monstros, que decidiu publicá-la. É de *Pedro Marques*, Rua Baltasar Pereira do Lago, n.º 30, 2735 Cacém.

Olá, maníacos do computador!  
Chamo-me *Pedro Marques* e moro na Rua Baltasar Pereira do Lago n.º 30, 2735 Cacém, e como escrevo pela primeira vez, peço que não lancem a minha carta às feras do Poço. Pelo fundo do coração! Além de mandar estes «pokes» gostaria de arranjar os seguintes jogos na versão 48K: *Hamerfist*, *Capitan Trueno* e *Rainbow Islands*. Troco outros jogos por esses três.

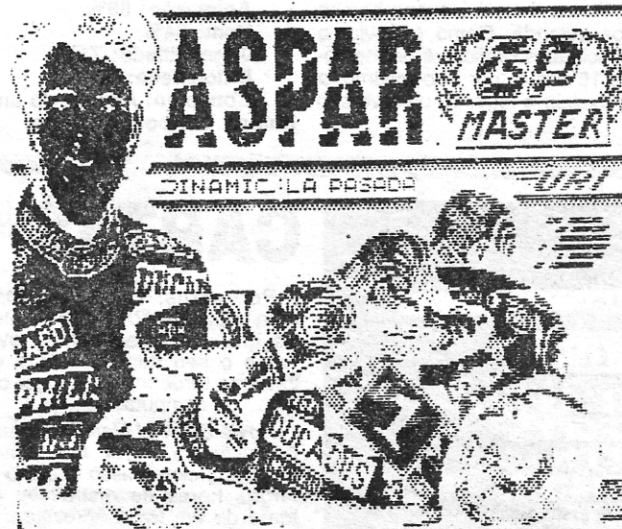
JOGO	POKE	EFEITO
Fighting Warrior	61379,3	Vidas infinitas
Infiltrator	40327,201	Invulnerável ao choque da Terra
Infiltrator	36398,201	Descolagem rápida
Infiltrator	37334,201	Elimina turbo
Infiltrator	36925,201	Apresenta «menus» sem borrões
Dan Dare	47722,201	Energia infinita
Dan Dare	43526,0	Tiros infinitos
Dan Dare	47711,151	Vidas infinitas
Revolution	35650,152	Vidas infinitas
NOMAD	40703,0	Vidas infinitas

Manic Miner	35136,0	Vidas Infinitas
Asterix	36726,0	Vidas infinitas
Commando	31107,201	Vidas infinitas
Cobra	34928,0	Vidas infinitas
Green Beret	40919,255	Vidas infinitas
Rambo	38841,24	Vidas infinitas ou Jogo mais fácil
Tujad	27188,200	Vidas infinitas
Frolanation	47672,201	Imunidade
Babaliba	56749,0	Vidas infinitas
West Bank	Carregar em T,Y,G,H,V,B, Space e 0	Vidas infinitas
Three Weeks in Paradise	50027,201	Vidas infinitas
Knight Lore	53567,201	Vidas infinitas

### Aspar

Uma mão-cheia de carregadores passados à impressora de maneira bem original vieram de *António Cunhal*, Apartado 184, 4702 Braga Codex.

### CARREGADORES



### ASPAR

#### CLAVES DE ACESSO

JARAMA-152011F9101-000  
GERES-051022EA21F8-000  
IMOLA-F52B31DB22000-000  
NURBURGRING-E52899100-30130  
ASSEN-F52561DD443440-000  
RIJEKA-E514720E3550-000

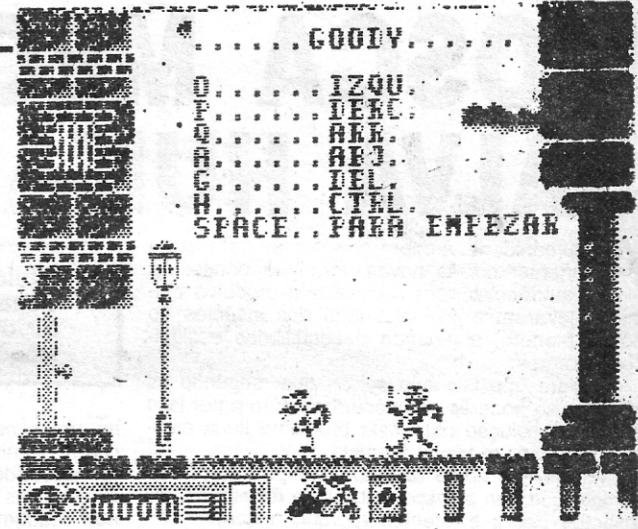
ATROG CODIGO 2 FASE-4867  
CODIGO 3 FASE-6048  
M\_ZONE CODIGO 2 FASE-5147  
TRUQUE  
AO CHEGAR AO FIM DA SEGUNDA FASE  
NAO DISPAREM AO CHEGAR MAS SIM AS  
QUATRO BOMBAS. DEPOIS DISSE 001  
SERVARAS O FIM DESTA JOGO  
PSICHO POG UXB  
PARA CHEGAR AO FIM DO JOGO. CAR-  
REGUEM NA TECLA PARA SE ANINHAR  
QUE OS ENIMIGOS DESTROEM-SE A SI  
PROPIOS  
ROBOCOP  
PARA MATAR O HOMEM QUE MANTEM A  
APARIZA COMO REFEM BASTA ENCUR-  
RALALO NA PARTE DIREITA DO ECRA  
E DISPARA SEM CESAR APONTANDO AO  
SEU OMBRO ESQUERDO  
OP WOLF  
PARA PASSAR A FASE SEGUINTE CAR-  
REGUEM NAS TECLAS: U,Y,I,O,L  
INTELLIGENTLY E ARRABOY  
ZARA

#### DESTRUCTO

10 CLEAR 24999: LET A=240  
20 POKE 23739,82: POKE 23740,0  
30 LOAD ""SCREEN\$: LOAD ""COD  
E 25026  
40 LOAD ""SCREEN\$: POKE 34837  
A  
50 POKE 41763,A: POKE 41773,A  
60 RANDOMIZE USR 34147

#### NETHERWORLD

10 CLEAR 24999: BORDER 0  
20 LOAD ""CODE: POKE 25032,20  
1: POKE 2533,0: POKE 25034,0: RA  
NDOMIZE USR 25000  
30 POKE 33575,0: REM ENER.INF.  
40 INPUT "N FASE (1-10)?",A  
50 POKE 28420,A  
60 PRINT USR 28316



GOODY  
NO MENU PREMIR AS TESLAS 'G' 'O'  
'D' 'Y' PARA OBTEN VIDAS INFINI-  
TAS



### DUSTIN

POKE 52091,0-ENER.INFINITA  
POKE 52900,50-VIDASI FINITAS



### GUNFIGHTER

POKE 58857,48: POKES58355,116

ESTE POKE FARA COM QUE COMECEMOS  
COM A QUANTIA DE 30000\$00



### CHICAGOS '30

### TRUQUES

DURANTE O JOGO PREMIR 'H' E 'U'  
PARA OBTEN VIDAS INFINITAS

L.E.D. STORM

```
5 MERGE "": RUN 10
35 PRINT 37327,0: REM ESTE PO
KEFAZ COM QUE NAO SEJA POSSIVEL
MORRER POR FALTA DE ENERGIS"
```

JET BIKE SIMULATOR

```
10 LOAD "": CODE 23296
20 POKE 23372,104: POKE 23373,
91
30 FOR N=23400 TO 23407: READ
A: POKE N,A: NEXT N
40 DATA 62,201,50,20,106,135,1
98,92
50 RUN USR 23296
```

FRUIT MACHINE SIMULATOR

```
10 LOAD "": SCREEN#
20 FOR N=23296 TO 23315: READ
A: POKE N,A: NEXT N
30 RUN USR 23296
40 DATA 221,33,123,95,17,130,1
58,62,155,55,205,66,5,175,50,234
192,205,27,207
```

HERCULES

```
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR 29999
20 LOAD "": SCREEN# LOAD "": COD
E
30 FOR N=65470 TO 65487: READ
A: POKE N,A: NEXT N
40 DATA 33,196,255,195,163,163
,62,1,50,250,126,49,240,255,195,
106,122,0,0
```

```
1 MERGE "": GO TO 10
2 POKE 25490,201 REM ENERGIA
INFINITA
```

HADES NEBULA

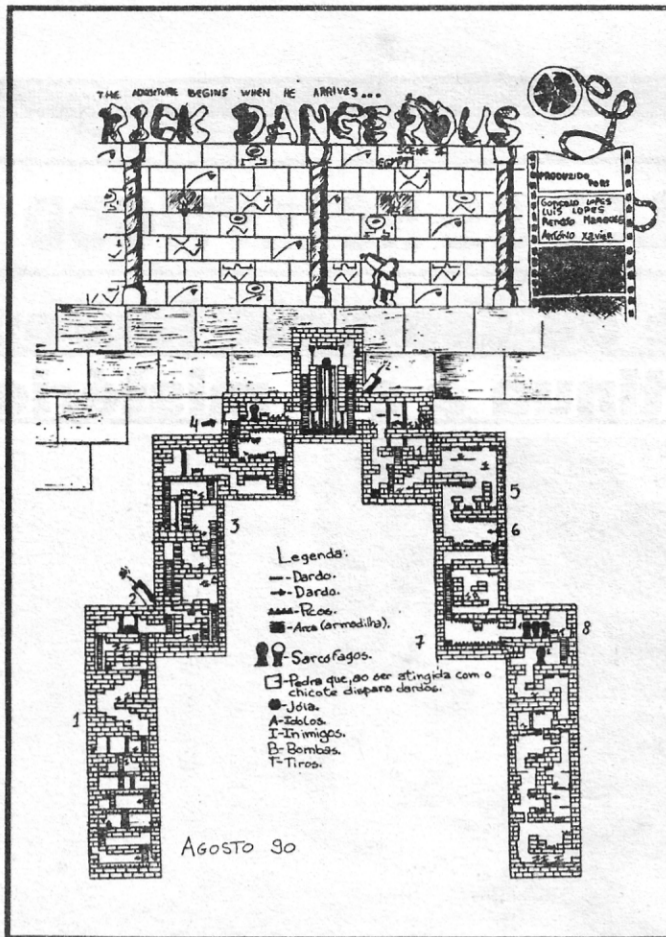
```
10 PRINT #0: "POE A CASSETE A A
NDAR": PAUSE 100
20 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR 29999
30 LOAD "": SCREEN# LOAD "": COD
E
40 PRINT AT 20,0
50 POKE 49883,0: REM VIDAS INF
INITAS
60 RANDOMIZE USR 33000
```

POKES

PREDATOR	00409,201	IMUN.
	00434,201	IMUN.
	00141,201	IMUN.
	00459,201	IMUN.
ZYNAPS	00801,0	IMUN.
	00370,106	IMUN.
	00730,201	IMUN.
ANTIRIAD	04528,24	IMUN.
OPE WOLF	41090,0	IMUN.
	41700,0	IMUN.
GREAT ESCA.	52395,201	IMUN.
DUSTIN	52091,0	IMUN.
	52900,50	IMUN.
INFILTRATOR	40327,201	IMUN.
SHORT CIRCU.	37901,201	IMUN.
COMMANDO	56981,24	IMUN.
	07773,68	IMUN.
WINDICATORS	33448,0	IMUN.
	34064,0	IMUN.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»  
 TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
 1124 LISBOA CODEX



Obra de quatro da Parede

MAPAS PARA RICK DANGEROUS

**S**IM, novamente os quatro jovens da Parede, que não se cansam de enviar mapas espectaculares. Mais uma vez a carta foi cortada, na próxima semana sairão os restantes dois níveis de **Rick Dangerous**. Temos ainda outros mapas de Renato Soeiro Marques, Luis Miguel Gonçalves Lopes, Gonçalo Nuno Gonçalves Lopes e António José Pereira Xavier, mas estão em lista de espera.

Tal como tínhamos prometido enviamos novamente mais alguns mapas aí para o Poço. Desta feita cabe a vez ao Rick Dangerous, um jogo já não muito recente mas que continua a «viciar» quem o joga. Para além dos mapas dos níveis 2 a 4 enviamos também o do 1.º nível que já foi publicado uma ou duas vezes mas, como o nosso até nem está mal feito e como têm aparecido aí várias «repetições», pensamos que é de poupar trabalho aos bichos das profundezas...

Nos mapas estão assinalados vários números que correspondem às dicas que nós

achamos serem as essenciais para se passar do respectivo nível. Quanto ao 1.º nível não enviamos dicas porque pensamos que toda a gente já o consegue passar com alguma facilidade. Dito isto passemos então ao 2.º nível.

The Egypt (2.º nível)

- 1 — Utilizem o chicote nos tijolos assinalados com um traço para estes dispararem dardos que irão matar os inimigos.
- 2 — Atenção! Arca armadilha. Não vão por aí.
- 3 — Depois de subirem as escadas saltem para a esquerda e baixem-se logo; o dardo que sai da parede mata o inimigo.
- 4 — Coloquem a dinamite no topo da escada e desçam; depois da pedra destruída toquem no sarcófago e a múmia que daí sairá mata os inimigos.
- 5 — Disparem contra a parede do lado esquerdo para a pedra baixar; coloquem-se

- em cima dela e quando baixar de novo andem imediatamente para a esquerda.
  - 6 — Mal o boneco caia têm de dar 2 saltos seguidos para a direita só parando na 2.ª plataforma; de seguida disparem contra a parede do lado direito para os picos desaparecerem.
  - 7 — Quando estiverem sobre esta pedra disparem para a parede do lado direito; a pedra começará a andar e pára a meio do quadro; passados uns momentos começará de novo a mover-se e quando parar têm de saltar de imediato para a direita.
  - 8 — No sarcófago 1 temos de usar o chicote ou disparar um tiro para a múmia sair; no 2 saltamos da escada para o lado esquerdo e saltamos novamente por cima do sarcófago.
- Enfim, é de tentar, porque não é impossível. E com um pouco de calma até esperamos os mapas dos outros dois níveis que publicaremos na próxima semana.

Linha a linha

DICAS PARA PROGRAMAÇÃO

**U**M dos efeitos muito pretendidos na programação é o aumento dos caracteres da usual rede Spectrum. O Luis Carmona da Rua Sousa Viterbo, 61-2.º Dt.º, 1900 Lisboa, enviou-nos um programa que produz esse efeito.

O meu nome é Luis Carmona, tenho 14 anos de idade e sou um leitor regular da secção «Videojogos» de «A Capital», principalmente da parte «Linha a Linha». Já fiz algumas dezenas de programas e jogos para o Spectrum e decidi enviar-lhe dois programas simples e pequenos, mas interessantes. Caso o senhor ache este programa interessante e útil também, eu terei muito gosto em lhe enviar outras criações minhas.

Para já, este «AUMENTADOR DE CARACTERES», permite ao utilizador aumentar 64 vezes qualquer caracter (mesmo os que forem previamente feitos no modo gráfico com o cursor G). O mesmo pode alterar a posição e imprimir vários caracteres alterando a linha 130. Pode também eliminar o quadrado que delimita o caracter aumentado tirando as linhas 30 a 70 e 160. Na linha 130, o inimitável Spectrum verifica o caracter pequeno, ponto por ponto, à medida que o vai aumentando no meio do ecrã.

```
10 REM AUMENTADOR DE CARACTERES
20 REM POR LUIS CARMONA
30 PLOT 90,60
40 FOR n = 0 TO 3
50 READ a: READ b
60 DRAW PAPER 0: a,b
70 NEXT n
80 INPUT «Caracter?»,a$
90 IF LEN a$ >> 1 OR a$ = " " THEN GO TO 80
```

```
100 PRINT AT 21,0: a$; " - caracter"
110 FOR n = 0 TO 7
120 FOR m = 0 TO 7
130 IF POINT (n,m) THEN PRINT AT (7-m)+6,n+12: PAPER
1: " "
140 NEXT m: NEXT n
150 DATA 0,72,72,0,0,-72,-72,0
```

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXVII



ATARI ST

VENDEMOS SOFTWARE

Peça o nosso catálogo para:

Apartado 10 200  
1017 Lisboa Codex

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXVII



HOJE E AMANHÃ  
A SUA SOLUÇÃO INFORMÁTICA

IMPORTADOR E DISTRIBUIDOR NACIONAL

RUA SA DA BANDEIRA, 594-2.º - TEL.ÉFS. 317924-318507 - PORTO  LISBOA - RUA PROF. VITOR FONTES, 10-D - TELÉFS. 7598572-7593757